

Babele

Laboratorio editoriale di Scienze dell'Età Evolutiva

Quaderni dell'Istituto di Ortofonologia

IdO [®]
Istituto di Ortofonologia

Magda Di Renzo

Psicoterapeuta, analista junghiana ARPA

IdO – Istituto di Ortofonologia

L'evoluzione psichica nel Metaverso

ISBN: 979-12-81267-09-1

Riassunto

La dimensione digitale ha determinato un cambiamento di habitat e sta stimolando nuove modalità di conoscenza del mondo. Il diverso rapporto con la sensorialità, la spazialità e la temporalità attivate dal digitale rendono disincarnato il corpo degli attuali adolescenti. Le nostre epistemologie non consentono più l'approdo ai *luoghi* in cui gli adolescenti stanno dispiegando le loro vite. Sono necessarie nuove pensabilità per conferire spessore ed eros al mondo disincarnato e de-oggettivizzato del digitale.

Parole chiave: analogico, digitale, ricerca di senso

“Quindi Hiro non è affatto lì dove si trova, bensì in un universo generato dal computer che la macchina sta disegnando sui suoi occhiali e pompando negli auricolari. Nel gergo del settore, questo luogo immaginario viene chiamato Metaverso”

Con queste parole lo scrittore di fantascienza Neal Stephenson introduce, per la prima volta, nel 1992, nel romanzo *Snow Crash*, il termine Metaverso (Stephenson, 1992, pp. 41), ormai ampiamente utilizzato, se pur con significati diversi. Hiro è un ragazzo con poche risorse nella vita reale ma nel Metaverso trova la dimensione eroica che gli consente di usare, in modo straordinario, la katana per distruggere in un solo colpo qualsiasi nemico. Nell'entrare ed uscire dal Metaverso qualche volta, però, Hiro rimane stupito, come quando dà un fendente con la katana ad un suo nemico e si accorge, uscendo per un attimo dal suo Avatar, che l'accadimento è diverso da come se lo sarebbe aspettato. “Nel metaverso”, si legge sempre nel romanzo, “se colpisci abbastanza rapidamente, la lama recide in modo netto. Nella Realtà quando la spada colpisce il collo del neosudafricano, Hiro si aspetta un urto potente, come quando

1



Edizioni MITE

si colpisce male una palla da baseball, e invece quasi non se ne accorge. Entra come niente... per quanto se lo aspetti rimane attonito per un attimo. Con gli avatar non succedono queste cose. Cadono a terra e basta". (ib, pp.415). Potere magico del Metaverso che consente, tanto più in situazioni di disagio, di creare alternative compensatorie con scorciatoie che permettono di eludere la sofferenza della realtà, come è sempre accaduto in tutti i tempi, grazie allo straordinario potere dell'immaginazione. Ma nel Metaverso il protagonista è letteralmente immerso nella realtà alternativa e il rischio dell'identificazione totale con l'Avatar è quello di creare una frattura radicale con il mondo interno. "Il Metaverso" dice Carciofi "promette, in effetti, di restituirci tutte le sensazioni che proviamo con il nostro corpo all'interno di realtà virtuali. Oltre il tatto. Oltre la materia. Semplicemente oltre". (Carciofi, 2022 pag. 65)

Una connotazione così diversa da quella della dimensione sensoriale che siamo abituati a sperimentare nel mondo reale, non può non incidere sul modo in cui vengono incamerate le conoscenze *del* e *sul* mondo. Hiro, identificato con il suo avatar, non ha bisogno di provare sensazioni né sentimenti né ha bisogno di fermarsi perché, nonostante le mille imprese, il suo corpo disincarnato non avverte stanchezza. Anche la dimensione del tempo nel Metaverso subisce trasformazioni radicali perché è sufficiente un click per trovarsi istantaneamente in un luogo lontanissimo, per raggiungere il quale, nella realtà, sarebbero stati necessari giorni e giorni. E' un tempo, quello del digitale, che non è più in rapporto con il *kairos*, l'elemento casuale dell'universo, ma con una forma di automazione che annulla la fantasia del tempo soggettivo. Un tempo scopico, il tempo della tecnica, che, con la sua dimensione precaria e con la sua brevità, consente di istituire le cose come mezzo soltanto se il fine è là presente. Un presente continuo, lo ha definito Rushkoff, (uno dei maggiori esperti del rapporto tra tecnologia e cultura) in cui ogni esperienza viene consumata senza lasciare traccia. Si cerca di circoscrivere un "adesso" che non dice nulla dei desideri, delle motivazioni e dei contesti perché senza una scansione temporale la narrazione collassa. Dice Rushkoff, in riferimento all'abbandono di una trama lineare: "Non si tratta più di guidare il pubblico lungo un percorso narrativo, quanto piuttosto di elevarlo a una posizione da cui possa scegliere ogni aspetto della situazione. Inizio, intermezzo e conclusione non hanno quasi più senso: l'essenza della storia viene sperimentata un momento dopo l'altro, connessione dopo connessione, mentre storie infondate vengono svelate oppure riformulate. In breve, si tratta di un puro e semplice esercizio di riconoscimento dei pattern narrativi, in tempo reale" (Rushkoff D., Presente continuo, Codice edizioni, Torino, 2014, pp. 30). Quello dell'ottenere risultati in tempo reale è diventato un vero meccanismo ossessivo che porta spesso a decisioni frammentarie e cangianti in base ai movimenti del presente. Senza una storicizzazione, infatti, non c'è accesso ad una ponderata previsionalità né a un repertorio di possibili strategie difensive e la reazione più probabile è il panico (e vediamo quanto nel nostro collettivo sia diventato il sintomo dominante). Solo le narrazioni, infatti, possono attivare senso e tenuta, mentre l'ordine digitale è privo di storia e memoria e quindi rischia di frammentare la vita.

Dice ancora Rushkoff: "Se non stiamo procedendo verso nessuna particolare destinazione, l'unica possibilità di movimento è allontanarsi da ogni possibile minaccia. E così, mentre sfuggiamo da un problema all'altro, evitando le calamità come meglio possiamo, la nostra percezione del mondo è sempre più caratterizzata da una sensazione di panico". (Rushkoff, 2014, pp. 51)

Manca, quindi, in questo tempo frenetico e non storicizzato l'attesa, quell'intervallo tra il pensare e il fare che consente la possibilità di stabilire nessi causali ma che, fondamentalmente, apre all'area della mancanza come desiderio. L'ordine digitale disincarna, rendendo tutto pura informazione, bandisce i ricordi e sollecita a diventare ossessionati dai dati, cioè dalle non-cose, creando una scissione, come ha brillantemente sottolineato Floridi, tra pensiero e azione giacché si tratta di un agire operazionalizzato. Il Big Data è *additivo*, gli manca la possibilità di radunare tante parti diverse in una totalità.

“In veste di cacciatori d'informazioni” dice Byung-Chul Han, “diventiamo ciechi nei confronti delle cose *silenziose, poco appariscenti*, vale a dire *abituali, secondarie o ordinarie* cui manca qualsiasi capacità di stimolare- ma che sanno ancorarci all'essere” Perché la non cosa scherma la percezione da qualsiasi intensità (la comunicazione digitale è, infatti estensiva e non intensiva), sfugge alla dimensione simbolica e viene catturata dalla rete delle rappresentazioni trasformando il mondo in un *Inferno degli Uguali*, come lo ha definito Byung-Chul Han. Le non cose, cioè, non costituiscono più un interlocutore perché sono prive, in senso reale e simbolico, di sguardo e di voce, quegli elementi che costituiscono la base delle sintonizzazioni nelle relazioni reali e che fondano l'armonia dei vari elementi nel processo di regolazione sensoriale.

“La contrapposizione tra dato e ricordo” dice infatti Carciofi “è uno spunto interessante su cui riflettere: il dato è insensibile, veloce e volatile, mentre il ricordo risuona, prende tempo e resiste perché c'è l'oggetto. Come una *madeleine* proustiana. E rievoca direttamente un'altra antitesi, quella mano\dita: la mano produce esperienze e le dita producono calcoli; la mano è analogica e le dita sono digitali”. (Carciofi, 2022)

“Le informazioni” dice ancora Byung-Chul Han “non si lasciano possedere facilmente come le cose, per cui si fa largo la sensazione che appartengano a tutti. E' il possesso a definire il paradigma delle cose, e il mondo fatto di informazioni viene regolato non dal possesso, bensì dall'*accesso*”. (Byung-Chul Han 2023, pp. 18)

Evgenij Morozov, sociologo esperto di mondi digitali, ha detto: “Steve Jobs ci ha venduto i computer come biciclette per la mente. Quello che invece abbiamo ottenuto sono catene di montaggio per lo spirito” (Carciofi, 2022, pp. 49) e ha sottolineato che il grande errore commesso dalla società è stato quello di considerare Internet come un media con caratteristiche fisse e, quindi, in qualche modo controllabili. Credo che questa riflessione meriti tutta la nostra attenzione quando dobbiamo comprendere la modalità attraverso la quale i bambini e i ragazzi stanno costruendo le loro menti e il loro rapporto con il mondo. Un mondo *onlife*, come l'ha definito Floridi, nel quale può verificarsi il rischio di dissociare il pensare dall'agire, proprio perché il costruito dell'Intelligenza Artificiale si basa su operazionalizzazioni che determinano il corso degli eventi grazie a funzioni algoritmiche e, quindi, anche le interazioni diventano informazionali.

“Nell'IA” specifica, infatti, Floridi, “è il risultato che conta e non se l'agente o il suo comportamento sia intelligente. Per questo l'IA non concerne la capacità di riprodurre l'intelligenza umana, ma in realtà la capacità di farne a meno” (Floridi L., *Etica dell'intelligenza artificiale*, Cortina, Milano, 2022, pp. 52)

Le presunte biciclette che sarebbero dovute servire, secondo Jobs, ad allenare la mente hanno rischiato, nella realtà, di assoggettare l'individuo ad una massa di dati rendendolo, nell'espressione coniata nel 2007 dai giornalisti Wired Gary Isaacs e Kevin Kelly, un *Sé quantificato*.

Come ha sottolineato Benanti, nel mondo digitale “La correlazione soppianta la causalità e le scienze possono avanzare addirittura senza modelli teorici coerenti, teorie unificate o un qualche tipo di spiegazione meccanicistica” (Anderson C., *The end of theory* cit in Benanti P., *Le macchine sapienti*, Marietti, Bologna, 2018, pp.90)

Come dire che oggi l’efficacia sostituisce la verità perché, come afferma ancora il filosofo Byung-Chul Han, autore, tra le altre opere, de *La società senza dolore* “inseguiamo informazioni, senza acquisire conoscenza. Prendiamo atto di tutto senza ottenere *insight*. Comuniciamo costantemente, senza partecipare a una comunità. Salviamo enormi quantità di dati, senza tenere traccia dei ricordi. Accumuliamo amici e follower senza incontrare altri. È così che l’informazione sviluppa una forma di vita. inesistente e volatile” (Byung-Chul Han in Carciofi A, *Vivere il metaverso*, Roi Edizioni, Milano, 2022, pag. 19)

E allora come dobbiamo atteggiarci noi, adulti e terapeuti, al confronto con questo cambiamento epocale che, stravolgendo le regole del nostro pensare, non ci permette più l’aggancio ai paradigmi che ci hanno fondato e che hanno reso possibili le nostre costruzioni del mondo? Quanto rischio corriamo di proiettarci in un nostalgico passato per vedere confermato il nostro orientamento o, dall’altro lato, di immergerci talmente nell’attuale scenario tanto da eludere la fatica di produrre nuove forme di pensabilità? Come possiamo aiutare i nostri Hiro a comprendere che la realtà è più faticosa di quella accessibile con il Metaverso e necessita di tanto allenamento perché una katana possa essere utilizzata nel migliore dei modi? Siamo pronti ad ascoltare profondamente e ad accettare che le immagini archetipiche cambiano ma non oscurano completamente le istanze archetipiche ad esse sottese? Ma soprattutto riusciamo a costruire nuove teorie della mente che siano in grado di contenere i nuovi funzionamenti non abbandonando i ragazzi al loro metaverso e non rinunciando al nostro mandato di adulti? La scissione dell’archetipo adulto sapiente-bambino inconsapevole di cui ha parlato GughenBhul-Craig non si sta costellando oggi nel nostro immaginario come bambino sapiente-adulto inconsapevole, dato che la *teknè*, nel senso di perizia, non è più appannaggio degli adulti? Non dovremmo come adulti assumere maggiore consapevolezza attraversando con il pensiero la *liquidità* del collettivo per rimanere responsabili del pensare? La nostra generazione è l’unica ad aver conosciuto un mondo non digitale e “l’atterraggio nell’infosfera” come dice Floridi “e l’inizio dell’onlife accadono una sola volta” (Floridi, 2022, pp.125), il che significa che non ci saranno altre possibilità. E allora, come possiamo portare *anima* e *logos* nel metaverso per trasformarlo, come dice Carciofi in un Mutaverso, e cioè “un tempo e un luogo interiore in cui le idee e i mondi che si contaminano a vicenda attraversano confini instabili e formano alleanze sempre mutevoli?” (Carciofi 2022, pag. 251)

Sappiamo sospendere il nostro giudizio su possibili psicopatologie (le diagnosi attribuite ai ragazzi sono sempre più frequenti e sempre più gravi) mantenendo il dubbio sulla nostra difficoltà a decifrare gli attuali segnali e scenari e, nello stesso tempo, non rinunciare al nostro mandato di “diagnosi e cura”?

Leggendo Snow Crash, che sicuramente non è il mio genere di lettura, a tratti mi sono annoiata per le azioni sempre grandiose e inverosimili dei personaggi, a volte mi sono infastidita sentendomi quasi costretta ad entrare in un mondo che non mi è mai appartenuto e che non considero desiderabile e altre volte ancora mi sono sentita schiacciata da immagini virulente che attivavano violentemente la sensorialità senza mai farne intravedere una trasformazione. Ad ogni passo, però, ho rivisitato sensazioni ed emozioni che sperimento quotidianamente con i ragazzi, per cogliere

sfumature che cerco sempre di captare nei loro racconti per non arroccarmi difensivamente in possibili interpretazioni di stampo psicopatologico da una parte e per non accogliere acriticamente le loro idee come un alieno sbarcato in un nuovo mondo dall'altra.

Ho ripensato a Giulio, 19 anni, che è arrivato in seduta con una crisi di panico per aver provato una fortissima emozione durante un gioco di ruolo di cui non riusciva a capacitarsi. Perché stava tanto male, sentendosi invaso dalla gelosia, se sapeva che si trattava solo di una realtà virtuale? Non aveva dormito tutta la notte ripetendosi ossessivamente le sequenze che lo avevano scioccato ma per la prima volta chiedeva aiuto anziché richiedere competenze.

“... la gente che frequenta il Metaverso” leggiamo ancora nel romanzo di Stephenson “capisce che l'informazione è potere e che controlla la società perché possiede questa capacità semimistica di parlare le magiche lingue dei computer” (Stephenson, 1992, pp.560)

Forse Giulio con la sua ossessiva razionalità non aveva colto il potere dell'informazione e la capacità semimistica di parlare lingue magiche? Immerso inconsapevolmente, come la maggior parte dei ragazzi, in un linguaggio e, di conseguenza, in un pensiero digitale, che non ha accesso alla dimensione dell'analogia, pensava di poter silenziare le proprie emozioni semplicemente dicendosi che non erano vere. Solo conoscendo bene il suo gioco, di cui avevamo parlato tante volte nella stanza d'analisi, ho potuto aiutarlo a connettere il contesto virtuale, e quindi artificiale, in cui si svolgeva la maggior parte della sua vita a una dimensione autentica che apparteneva alla realtà del suo mondo interno da cui era evaso per non approdare ai luoghi del dolore. Così il suo Avatar, che gli era servito fino a quel momento per vivere una vita parallela operazionalizzata fin nei minimi dettagli, ha iniziato ad assumere un diverso spessore e una maggiore creatività grazie all'accesso alla dimensione dell'imprevedibilità che le sue emozioni hanno, finalmente, portato nel campo. Inizialmente stranieri entrambi nel mondo dell'altro abbiamo potuto insieme costruire un ponte per conferire la giusta dignità alle due esperienze ricongiungendo le due polarità dell'archetipo bambino-adulto, sapiente-inconsapevole. La gelosia, quel tormentoso sentimento di perdita di un oggetto prezioso, è riuscita ad attivare il suo mondo interno ed è diventata il collante tra universo virtuale e reale ma ha costellato anche una diversa relazione nel campo analitico perché, per la prima volta, abbiamo potuto riconoscere l'inconsapevolezza e la sapienza dell'uno e dell'altro dando il via ad una nuova forma di *coniunctio*.

La realtà, ai nostri ragazzi, appare frammentata o, meglio, *rotta*, secondo un'espressione comune, e i videogiochi, costruiti con un percorso che è in grado di generare felicità, consentono un'esperienza di continuità che, purtroppo, non viene garantita nel mondo reale. Le immagini, anche le più virulente o le più tenere non producono fastidio o timore perché la disincarnazione dei corpi, e la loro sostituzione con Avatar, protegge dalla possibilità di sperimentare i vissuti legati alla propriocezione e al mondo emotivo. Perché l'ordine digitale è anestetico e allora il compito degli adulti è quello di aprire a una nuova visibilità e al dubbio che può consentire il rapporto con l'imprevedibile e il mistero, ma è necessario un pensiero simbolico che non rinunci alla ricerca di senso anche quando tutto sembra impensabile secondo una logica solo razionale.

Samuele, 13 anni, durante la fase di consultazione risponde così alla mia domanda sui suoi sogni “Quando faccio un sogno è come se stessi nella realtà virtuale. So che succederanno cose che mi metteranno paura ma so che non sono vere e quindi non ho paura” Dopo avergli chiesto il permesso di citarlo per la lucidità della sua esposizione, ho avuto un attimo di sgomento pensando che anche i sogni, baluardo insostituibile del nostro fare terapeutico, fossero ormai

finiti *onlife* ma poi ho capito che la sua affermazione mi aiutava a tornare a uno dei miei paradigmi fondamentali e cioè la possibilità di leggere anche la realtà virtuale come un sogno, come una nuova costruzione simbolica che sta consentendo agli archetipi di costellarsi in nuove forme. Dal metaverso al mutaverso, direbbe Carciofi e, aggiungerei, dal e nel metaverso per poterlo mutare rispettando nuove manifestazioni di anima perché, al dunque, le dita sono digitali ma la mano rimane analogica. Ne sono scaturite molte riflessioni e sono tornata, con una nuova visione, al romanzo di Stephenson.

In una delle sue avventure Hiro approda da un bibliotecario che gli parla della storia dei Sumeri e, in particolare, di Enki il re di Eridu, sottolineando la sua saggezza consistente nella conoscenza di determinate pratiche, anche occulte. Hiro è molto incuriosito e continua a fargli domande e il bibliotecario gli spiega che in molti miti della creazione nominare qualcosa, come fa Enki, significa crearla e che il ruolo più importante di Enki è quello non solo di creatore ma anche di guardiano dei *me*, gli schemi che governano l'Universo, che sono dotati di una certa forza mistica o magica. Hiro allora fa un collegamento importante: "Appena lo accendi un computer è un insieme inerte di circuiti che non sono in grado di fare nulla. Per far funzionare la macchina devi inserire in quei circuiti un insieme di regole che dicano loro come funzionare – come diventare un computer. Sembra che questi *me*, organizzando una serie di persone inerti in un sistema funzionante, servissero, appunto, da sistema operativo della società" (pp.356) Hiro, cioè, rilegge la storia di Enki alla luce della sua visione del metaverso e trova, in qualche modo, delle profonde connessioni con i suoi tentativi di comprendere il funzionamento del mondo in cui vive.

Sono stata sempre molto affascinata dalla storia di Enki ed Inanna, la più importante divinità femminile mesopotamica, e sono rimasta molto colpita dal fatto che uno scrittore di fantascienza facesse riferimento ad un mito che appartiene alla civiltà dei Sumeri. Ciò che ho sempre trovato molto interessante, in questo mito, è il fatto che il padre, il saggio re Enki, decide, dopo uno scontro molto potente per riprendere i *me*, (che la figlia gli aveva sottratto in stato di ebbrezza), di affidarglieli mettendoli nel Tempio della sua città, Uruk. I principi ordinatori dell'Universo vengono, cioè, affidati ad una Dea a patto che rimangano custoditi nel tempio della sua città. Si tratta, a mio avviso, di un'immagine straordinaria di *coniunctio* tra principi maschili e femminili, tra Logos ed Eros, tra inconsapevolezze e sapienze e penso che facendo il cammino inverso a quello di Hiro potremmo sforzarci di immaginare nelle nuove operazionalizzazioni delle forme in azione di *me* che conservino la loro trama mitologica e riescano a farci rimanere in rapporto con il senso. Tanto più in questo momento storico in cui la perdita di Anima è evidente in ogni manifestazione del collettivo.

Il padre della sociobiologia, Edward Wilson dice: "Il vero problema dell'umanità è il seguente: abbiamo emozioni paleolitiche, istituzioni medioevali e tecnologia divina" (cit. in Carciofi 2022, pag. 168) e allora forse la vera sfida che dobbiamo affrontare oggi è quella di integrare questi 3 aspetti per non rischiare scotomizzazioni, per consentire alle emozioni di incontrare la tecnologia ma, soprattutto, per non rimanere paleolitici nella nostra interpretazione di una realtà in cambiamento che troppo spesso deresponsabilizza gli adulti medicalizzando solo i ragazzi.

Lo dobbiamo all'Anima, direbbe Jung.

Bibliografia

- Benanti P., *Le macchine sapienti*, Marietti, Bologna, 2018
Byung-Chul H., *Le non cose*, Einaudi, Torino, 2021
Byung-Chul H., *La società senza dolore*, Einaudi, Torino, 2020
Carciofi A., *Vivere il metaverso*, Roi Edizioni, Milano, 2022
Floridi L., *Etica dell'intelligenza artificiale*, Cortina, Milano, 2022,
Rushkoff D., *Presente continuo*, Codice edizioni, Torino, 2014
Stephenson N. (1992), *Snow crash*, Mondadori, Milano, 2022